

Proyecto Final 2025-2

videojuego : “Cenizas de la Verdad”

integrantes: Alexa Carolina Gamboa Mier y Manuela Arboleda Montoya

1. Idea general

El videojuego “Cenizas de la Verdad” propone una experiencia reflexiva e interactiva sobre la historia de la censura y la pérdida del conocimiento humano. A través de tres niveles inspirados en eventos reales, el jugador se enfrenta al fuego, al silencio y a la represión que han acompañado a las ideas a lo largo del tiempo.

El propósito es rescatar fragmentos de sabiduría que simbolizan los libros perdidos, enfrentando diferentes entornos, físicas y retos cognitivos.

Aunque es un juego sencillo en su estructura, se busca que sea visualmente atractivo, con mecánicas dinámicas, dificultad progresiva y una narrativa simbólica.

El desarrollo integrará POO, memoria dinámica y GUI mediante clases que representen al jugador, los fragmentos de conocimiento, los entornos y los agentes autónomos (entidades que reaccionan y aprenden del entorno).

2. Objetivo general

Aplicar los conceptos de programación orientada a objetos, memoria dinámica e interfaz gráfica (GUI) en el desarrollo de un videojuego 2D que combine historia, lógica e interacción visual, inspirado en tres momentos relevantes de la historia humana:

1. La quema de la Biblioteca de Alejandría.
2. La censura durante la Inquisición.
3. El surgimiento del Index Librorum Prohibitorum (lista de libros prohibidos).

3. Niveles del videojuego

Nivel 1: “El Fuego” — La quema de la Biblioteca de Alejandría

Contexto histórico:

Durante el siglo I a.C., un incendio destruyó gran parte del conocimiento acumulado en la Biblioteca de Alejandría. Este hecho simboliza la pérdida de la sabiduría y la fragilidad del pensamiento humano frente a la violencia y el olvido.

Dinámica del nivel:

El jugador controla a un joven escriba que intenta rescatar fragmentos de libros antes de que las llamas los consuman.

El nivel estará controlado por tiempo (timer), ya que el fuego se propaga progresivamente.

Vista: lateral con scroll limitado.

Físicas a implementar: movimiento parabólico de los fragmentos que caen, desplazamiento uniforme del fuego, colisión con obstáculos.

Retos: elegir estratégicamente qué fragmentos salvar antes de que el tiempo se agote.

Agente autónomo: “El fuego”, que percibe los fragmentos cercanos, decide hacia dónde propagarse y “aprende” a dirigirse hacia zonas donde hay más objetos valiosos (simbolizando la destrucción del conocimiento).

Nivel 2: “El Silencio” — La censura en la Inquisición

Contexto histórico:

Durante la Edad Media, la Inquisición persiguió a quienes desafiaban la doctrina oficial. El pensamiento libre fue condenado y muchas ideas fueron ocultadas o destruidas.

Dinámica del nivel:

El jugador encarna a un monje que, en secreto, intenta reescribir y esconder textos prohibidos sin ser descubierto.

Debe mover piezas de texto, resolver códigos y mantener un equilibrio entre la prudencia y la curiosidad.

Vista: cenital con scroll fijo (el jugador se mueve entre mesas, velas y pergaminos).

Físicas: oscilación de luz (efecto de velas), trayectorias rectilíneas de guardias, movimiento aleatorio de un personaje NPC que actúa como vigilante.

Retos: mantener el sigilo y la lógica para restaurar fragmentos sin ser visto.

Agente autónomo: “El inquisidor”, que percibe movimiento o ruido, decide investigar y ajusta su comportamiento según las veces que detecta al jugador (aprende patrones).

Nivel 3: “La Represión” — El Index Librorum Prohibitorum

Contexto histórico:

Tras la invención de la imprenta, la iglesia católica buscó controlar la difusión de ideas consideradas peligrosas. El index librorum prohibitorum se convirtió en una herramienta clave para censurar y erradicar obras que se oponían a la doctrina oficial, limitando el acceso al conocimiento durante siglos

Dinámica del nivel:

El jugador encarna al verdugo, la máxima autoridad para determinar si un pecador acusado de herejía es ejecutado o perdonado.

Una sombría (Cámara de sentencia) con un patíbulo en el centro, y una mesa lateral donde se encuentra el Index Librorum Prohibitorum.

Físicas: Inercia de objetos pesados (Libros y Sentencia), trayectorias de NPC (Guardias y Pecadores), física de partículas (Fuego)

Retos: Lograr perdonar y rescatar un número suficiente de Fragmentos de sabiduría sin que la tasa de perdones levante las sospechas del padre confesor

Agente autónomo: “El padre confesor” percibe la frecuencia de perdones. Si el jugador perdona a demasiados pecadores, el padre ajusta su comportamiento enviando pecadores que sostienen fragmentos de conocimiento más tentadores o inicia una inspección sorpresa de la celda del verdugo para buscar los fragmentos guardados